



XBOX 360®

KINECT™

# nickelodeon dance





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, lisez les instructions de la console Xbox 360<sup>MD</sup>, le guide du sensor KINECT et la documentation de tout autre périphérique afin de prendre connaissance d'importantes informations relatives à la santé et à la sécurité. Conservez tous les guides pour consultation ultérieure. Pour obtenir les guides de remplacement du matériel, allez au [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appelez le service à la clientèle de Xbox.

**Pour de plus amples informations sur la sécurité,  
reportez-vous à l'intérieur du couvercle arrière.**

### **Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo**

#### **Crises d'épilepsie photosensible**

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Avec Nickelodeon Dance, prépare-toi à danser tous azimuts et sans manette avec **Dora**, **Diego**, les **Backyardigans** et **Fresh Beat Band**. Tortille-toi, tape des mains, danse le shimmy et secoue-toi au rythme de 30 grands succès de l'univers Nickelodeon tels que **Dancing in the Street**, **We Did It!**, **Rhythm is Gonna Get You**, **Al Rescate**, **We Got the Beat** et **Here We Go!**

## TABLE DES MATIÈRES

Démarrage .....	28	Évaluation des pas de danse ..	37
Préparer l'espace de jeu Kinect <sup>MC</sup> .....	28	Jauges d'étoiles .....	38
Jouer à la bonne distance .....	28	Fenêtre du joueur .....	38
Obtenir de l'aide avec Kinect .....	29	Appareil photo .....	38
Xbox LIVE .....	30	Enchaînements .....	38
En avant la musique! .....	31	Score final .....	38
Parcourir les menus .....	31	Workout .....	39
Menu principal .....	32	QuickPlay .....	39
Dance .....	33	Achievements .....	39
Sélection de la chanson .....	33	Options .....	40
Liste des chansons .....	34	Pause .....	40
Étoiles .....	35	Chansons déverrouillables .....	41
Évaluation MVPA (Moderate-to-Vigorous Physical Activity) .....	35	À propos de l'évaluation MVPA (Moderate-to-Vigorous Physical Activity) .....	41
Écran de connexion .....	35	Crédits .....	43
Deux joueurs .....	36	Garantie/Soutien .....	48
Comment jouer .....	36	Jouer avec KINECT en toute sécurité .....	51
Icônes de pas de danse .....	37		

# DÉMARRAGE

## PRÉPARER L'ESPACE DE JEU KINECT

Pose le capteur Kinect au-dessous ou juste au-dessus de ton téléviseur, ou près du bord du meuble TV. Fixe-le avec une attache si tu le places sur le bord supérieur de la télévision. N'oublie pas que dans ces jeux, il faut beaucoup bouger!



### Conseils :

- Mets le capteur Kinect à un endroit où il peut continuellement détecter tous tes mouvements.
- Ne te positionne ni trop près ni trop loin du capteur.
- Pousse les meubles et obstacles se trouvant dans la zone de jeu.


## JOUER À LA BONNE DISTANCE

Pour une expérience vidéoludique optimale, tiens-toi au moins à 1m80 (6 pieds) du capteur.

Si le capteur Kinect ne parvient pas à te détecter, tu apparaitras en gris dans la zone du capteur. Suis les flèches, et écoute Dora pour te positionner correctement. L'image de ta silhouette devient bleue ou violette quand le capteur Kinect te détecte.

En mode multijoueur, la position de chaque joueur est affichée dans des fenêtres distinctes.

## OBTENIR DE L'AIDE AVEC KINECT

Active le Guide Kinect en tendant le bras gauche à 45 ° le long du corps. Si tu penses que Kinect ne te voit ni ne t'entend, active le Guide Kinect et sélectionne Aide Kinect. Tu seras invité à effectuer quelques tests pour vérifier que Kinect fonctionne correctement. Pour accéder à l'aide, tu peux également appuyer sur la touche  de ta manette Xbox 360, et sélectionner Paramètres (onglet droit), puis Aide Kinect. Pour en savoir plus, consulte [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## CONSEILS À SUIVRE

### Éclairage

La lumière directe du soleil peut gêner le capteur, mais un bon éclairage l'aide à te reconnaître.

### Posture du joueur

Le capteur suit tout ton corps, alors mets-toi à l'aise et tiens-toi debout en face du capteur.

### Emplacement du capteur

Si tu heurtes le capteur, remets-le en place et il se recalibrera.

### Vêtements

Si tu portes des habits amples, une jupe ou une robe, il est possible que Kinect ne te détecte pas de façon optimale. Pour jouer, préfère des vêtements qui épousent les formes du corps.



# Xbox LIVE

Xbox LIVE<sup>MD</sup> est le service de jeu et de divertissement en ligne de la Xbox 360<sup>MD</sup>. Branchez votre console à votre service Internet à haute vitesse et inscrivez-vous gratuitement. Vous y obtiendrez des démos gratuites de jeu et l'accès instantané à des films en HD (vendus séparément) — avec KINECT, vous pouvez contrôler les films HD d'un simple mouvement de la main. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer à des jeux avec des amis à travers le monde et plus encore. Xbox LIVE vous connecte à plus de jeux, de divertissement et de plaisir. Rendez-vous à l'adresse [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) pour en apprendre davantage.

## CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## OBTENIR DE L'AIDE AVEC KINECT

**Apprenez-en davantage sur Xbox.com**

Pour obtenir de plus amples informations au sujet de KINECT, notamment des didacticiels, rendez-vous au [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

# EN AVANT LA MUSIQUE!

## PARCOURIR LES MENUS

Allonge simplement le bras droit vers la droite, puis lève-le ou abaisse-le pour faire défiler les divers éléments du menu.

Une fois que l'option souhaitée se trouve au centre de la liste, allonge de nouveau le bras droit vers la droite, puis dirige-le devant toi pour confirmer ta sélection.

Choisis Start pour commencer!



# MENU PRINCIPAL

## DANCE

Choisis la difficulté et la chanson, puis danse.

## WORKOUT

Chaque chanson te propose un entraînement unique.

## QUICK PLAY

Pour jouer à une chanson sélectionnée au hasard.

## ACHIEVEMENTS

Pour voir les succès que tu as déverrouillés et découvrir comment en obtenir d'autres.

## OPTIONS

Pour paramétrer la voix du guide et les paroles des chansons, ou pour revoir les vidéos didacticielles.





# Dance



Cette option te permet d'accéder à l'écran de sélection de la difficulté. Chaque niveau de difficulté t'invite à relever un défi particulier grâce à un mélange unique de chansons. Voici les divers niveaux :

**Starting Steps:** chansons avec quelques pas de danse simples.

**Smooth Moves:** chansons avec pas de danse complexes.

**Fancy Footwork:** chansons avec nombreux pas de danse difficiles à réaliser!

## SÉLECTION DE LA CHANSON :

Tu as choisi le niveau de difficulté? Le moment est venu de sélectionner une chanson!

Chaque niveau de difficulté te propose un choix de chansons interprétées par les personnages Nickelodeon les plus emblématiques des séries suivantes :

- **Dora the Explorer**
- **The Fresh Beat Band**
- **The Backyardigans**
- **Go, Diego, Go!**



## LISTE DES CHANSONS :

TITRE DE LA CHANSON	NIVEAU DE DIFFICULTÉ
A Friend Like You	Starting Steps
Al Rescate	Starting Steps
The Backyardigans Theme Song	Starting Steps
The Fresh Beat Band Theme Song	Starting Steps
Get On Your Feet	Starting Steps
Dora Theme Song	Starting Steps
Oye Como Va*	Starting Steps
Santa Claus Is Coming Aqui*	Starting Steps
Alouette	Smooth Moves
Go, Diego, Go! Theme Song	Smooth Moves
Joy to the World	Smooth Moves
Locomotion	Smooth Moves
We Got the Beat	Smooth Moves
Yeti Stomp!	Smooth Moves
Iko Iko*	Smooth Moves
P.U. (Stinky Swamp Song)*	Smooth Moves
Dancing In the Street	Fancy Footwork
Music (Keeps Me Movin')	Fancy Footwork
Here We Go	Fancy Footwork
Rockin' Robin	Fancy Footwork
Tuba Polka	Fancy Footwork
We're Unstoppable	Fancy Footwork
Animal Jam*	Fancy Footwork
Sleigh Ride*	Fancy Footwork
Down by the Bay	Workout
Great Day	Workout
Limbo Rock	Workout
Rythm Is Gonna Get You	Workout
The Lion Sleeps Tonight	Workout
We Did It!	Workout

\* Indique des chansons déverrouillables



## ÉTOILES

Le nombre d'étoiles affiché à côté de la chanson indique le meilleur score réalisé par toute personne ayant dansé sur cette chanson. Essaie d'obtenir trois étoiles aux 30 chansons!

## ÉVALUATION MVPA (MODERATE-TO-VIGOROUS PHYSICAL ACTIVITY) :

Les trois icônes situées sous une chanson indiquent le niveau d'activité physique de cette piste musicale. Reporte-toi à la section MPVA à la fin de ce manuel pour plus de renseignements.



**Léger** : entraînement peu épuisant.



**Modéré** : entraînement moyen.



**Énergique** : entraînement très épuisant.

**Remarque** : tu peux passer d'une difficulté à une autre depuis la liste de chansons (les deux autres difficultés apparaissent comme éléments sélectionnables dans la liste).

**Remarque** : lorsque tu as terminé une chanson, tu accèdes automatiquement à la piste musicale suivante du menu de sélection.



## ÉCRAN DE CONNEXION

**Nickelodeon Dance** permet de jouer à 1 ou 2 joueurs. Tu veux danser? Alors, tiens-toi devant le capteur Kinect et lève la main!

## DEUX JOUEURS

Il est possible de jouer à toutes les chansons en solo ou à deux. En mode multijoueur, le premier joueur est bleu et le second, violet. Chaque participant dispose de sa propre jauge d'étoiles (de la couleur correspondante).

Si les joueurs changent de place, leurs jauges en font de même!

## COMMENT JOUER

Maintenant que tu as sélectionné un niveau de difficulté et une chanson, le moment est venu de jouer! Voici quelques remarques qui t'aideront à faire des étincelles sur la piste de danse!

- Vérifie que tu disposes de suffisamment de place pour exécuter les pas de danse.
- L'objectif principal de **Nickelodeon Dance** est de gagner des étoiles en reproduisant le plus fidèlement possible les actions du danseur affiché au centre de l'écran.
- Considère les danseurs à l'écran comme ton reflet dans un miroir. Le jeu compare tes pas de danse aux leurs et t'attribue une évaluation.



Reproduis le plus fidèlement possible les pas de danse des personnages! Tu peux même chanter les paroles qui s'affichent à l'écran!

Jauge d'étoiles  
du joueur bleu

Évaluation des pas de danse

Enchaînement

Jauge d'étoiles du  
joueur violet



Fenêtre du joueur

Paroles de la  
chanson

Icônes de pas  
de danse

Icône de  
l'appareil photo

Fenêtre du joueur

## ICÔNES DE PAS DE DANSE

Regarde ces icônes pour préparer la transition entre chaque pas de danse.



L'icône affichée sous le personnage du milieu indique le mouvement que tu dois actuellement réaliser. L'icône qui se déplace de la droite vers la gauche représente ton prochain pas.

## ÉVALUATION DES PAS DE DANSE

Pour chaque pas de danse exécuté, tu gagnes 1, 2 ou 3 étoiles en fonction de l'exactitude avec laquelle tu as reproduit les mouvements du danseur à l'écran. Chaque joueur dispose de sa propre couleur et d'une jauge d'étoiles de ce même coloris.

Une étoile transparente comme celle-ci : ☆ indique que le jeu ne perçoit pas tes mouvements... vérifie que le capteur Kinect te détecte bien et que tu effectues tes pas de danse avec suffisamment d'énergie.



## JAUGES D'ÉTOILES

Le jeu t'attribue l'une de ces trois évaluations :



Bon travail.



Presque parfait!



Parfait!

Excellent travail!

## FENÊTRE DU JOUEUR

Ici, le joueur est représenté tel que le capteur Kinect le « voit ». Lors d'une partie à deux, chaque joueur dispose de sa propre fenêtre, positionnée du même côté de l'écran que la jauge d'étoiles...  
Essaye de rester au centre de ta fenêtre pour obtenir les meilleurs résultats.



## APPAREIL PHOTO

Souris dès que tu vois l'icône de l'appareil photo!

Le capteur Kinect prendra entre six et huit photos à des moments clés de la partie, puis les affichera dans l'ordre à la fin de la chanson. Les prises de vue ne sont pas sauvegardées et ne peuvent pas être téléversées.

## ENCHAÎNEMENTS

Enchaîne plusieurs évaluations 3 étoiles pour activer le mode Hot Streak et gagner encore plus de points! En pareil cas, les évaluations de tes pas de danse et ta jauge de score sont accompagnées d'effets spéciaux!



## SCORE FINAL

Ton score final s'affiche au terme de la chanson. Tu gagnes des étoiles en fonction du niveau de remplissage de ta jauge de score!



# Workout



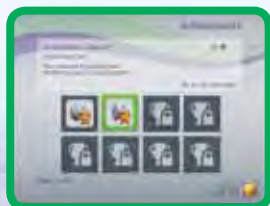
Ici, les pas de danse ont été conçus pour te « remettre en forme ». Tu as le choix entre six chansons, accompagnées chacune de 4 à 6 mouvements résolument sport (fente ou saut avec écart) auxquels tu n'as pas accès en mode Dance.

# QuickPlay

Dans ce mode, tu dances au rythme d'une chanson sélectionnée au hasard dans les listes Dance et Workout.



# Achievements



Cette option te permet d'accéder à la liste des récompenses virtuelles que tu peux gagner en réalisant divers objectifs (par ex. : jouer pendant une certaine durée, gagner un nombre précis d'étoiles, etc.).

Tu peux ainsi consulter les succès que tu as déverrouillés et découvrir comment obtenir ceux qui t'ont échappé!

# Options



Les éléments suivants font partie du menu Options, accessible depuis le menu principal ou le menu de pause :

**Coaching On/Off** : pour activer ou désactiver les dialogues du guide.

**Lyrics On/Off** : pour activer ou désactiver l'affichage des paroles.

**Take Pictures On/Off** : pour activer ou désactiver la prise de photos pendant les chansons.

**Menu Tutorial** : pour rejouer le didacticiel des menus.

**Game Tutorial** : pour rejouer le didacticiel du jeu.

**Credits** : pour afficher les crédits.

## PAUSE

Pour suspendre la partie et accéder au menu de pause, allonge le bras gauche à un angle de 45 ° le long du corps.

L'icône de pause Xbox Kinect s'affiche. Une fois le cercle plein, le jeu se met en pause et tu peux reprendre la partie ou la quitter, accéder à l'Aide Kinect ou modifier diverses options.



# CHANSONS DÉVERROUILLABLES



Certains succès déverrouillent des chansons auxquelles tu peux immédiatement accéder dans les sections Dance et Workout. Les succès et leurs conditions d'obtention sont :

**Oye Como Va** : gagne 6 étoiles d'or en mode Starting Steps.

**Santa Claus is Coming Aquí!** : gagne 12 étoiles d'or en mode Starting Steps.

**Iko Iko** : gagne 12 étoiles d'or en mode Smooth Moves.

**P.U.! (Stinky Swamp Song)** : gagne 18 étoiles d'or en mode Smooth Moves.

**Animal Jam** : gagne 18 étoiles d'or en mode Fancy Footwork.

**Sleigh Ride** : gagne 24 étoiles d'or en mode Fancy Footwork.

## À PROPOS DE L'ÉVALUATION MVPA (MODERATE-TO-VIGOROUS PHYSICAL ACTIVITY)

Nickelodeon Dance fait appel à un système de mesure appelé MVPA (Moderate- to-Vigorous Physical Activity). MVPA est un terme utilisé par les professionnels du conditionnement physique pour classer les activités en fonction de leur niveau d'intensité (modérée ou énergique). Une activité dite modérée augmente les rythmes cardiaque et respiratoire de l'enfant sans pour autant empêcher celui-ci de parler tout au long de l'activité. Une activité dite énergique augmente les rythmes cardiaque et respiratoire de l'enfant à tel point que celui-ci ne peut prononcer que quelques mots à la fois. Les directives nationales de santé encouragent les enfants à pratiquer des activités physiques d'intensité modérée à énergique





**Léger** : entraînement peu épuisant.



**Modéré** : entraînement moyen.



**Énergique** : entraînement très épuisant.

Le niveau d'intensité de chaque danse est basé sur les efforts et l'énergie nécessaires pour danser. Les niveaux attribués à ce jeu dépendent du niveau d'intensité potentiel de la danse.



**ENREGISTRE-TOI CHEZ NOUS!**

Demande à tes parents d'accéder au site  
**[www.2kplayreg.com](http://www.2kplayreg.com)** pour enregistrer ton jeu!

Tu recevras des informations exclusives sur nos derniers titres,  
ainsi que des conseils, des astuces et bien plus encore!



# CRÉDITS

## Développé par **HIGH VOLTAGE SOFTWARE, INC.**

### GESTION DE L'ÉQUIPE

#### Infographiste principal

Cary Penczek

#### Productrice sénior

Kevin Sheller

#### Concepteur principal

Pat Dolan

#### Programmation principale

Altair Lane

### ÉQUIPE PRINCIPALE

#### Infographiste, Conception

Bob Nelson

#### Programmation

Chris Daniel

Jon Carr

#### Concepteur

Kevin Tyska

#### Infographiste, IU

Dan Triplett

#### Animateurs

Matthew Degen

Mike Trent

### CONTRIBUTION SUPPLÉMENTAIRE

#### Modelleur, Personnages

Joe Hamell

#### Infographiste, Effets visuels

Lisa Wells

#### Modelleur, Personnages

Claudiu Varan

Chad Thelen

### GESTION EXÉCUTIVE ET ASSISTANCE

#### P.-D.G et fondateur

Kerry J. Ganofsky

#### Responsable, Création

Eric Nofsinger

#### Président et Producteur exécutif

John W. Kopecky

#### Responsable des technologies de l'information

Raymond E. Bailey

#### Directeur artistique

Matt Corso

#### Directeur, Conception

David B. Pellas Sr.

#### Directeur, Développement logiciel

Anthony Glueck

#### Responsable bureau et

Ressources humaines

Margaret M. Bohlen

#### Ressources humaines

Katie Dombeki

#### Spécialistes, Informatique

Alex Bovey

Hristos Triantafillou

#### Gestion, Équipement

Matthew Williams

### ÉQUIPE AUDIO/VIDÉO

#### Directeur, Audio/Vidéo

Michael Metz

#### Concepteurs, Son

Mark Muraski

Ed Dulan

Jeff Conary

#### Concepteur, Musique/Son

Nick Braun

#### Monteur vidéo

Dan Goslin

### ÉQUIPE, ASSURANCE QUALITÉ

James Borman

Nathan Moore

### ÉQUIPE, OUTILS ET TECHNOLOGIES

D. Scott Williamson

Brant French

### REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Jerry Karaganis

Terry Wellmann

Bill Eng

Rich Bernal

Jason Petersohn

Aaron Molina

Derek Such

Jaramiah Severns

Jared Komosa

Hal Bouma

Ed Federmeyer

### CAPTURES DE MOUVEMENTS ET ANIMATIONS

Red Eye Studio

Dustin Carroll

Jim Thomson

### TALENT

Danseeuse

Cameo Cross

### NICKELODEON KIDS & FAMILY

### NICKELODEON KIDS & FAMILY GAMES GROUP

V.-p. sénior, Directeur créatif,  
Contenu numérique

James Stephenson

#### Vice-président, Jeux numériques

Shaan Kandawalla

#### Directeur principal, Jeux précolaires

Jordana Drell

#### Directeur principal, Jeux numériques

Yaacov Barselah

#### Responsable, Commercialisation

Joey Gartner

### RESSOURCES CRÉATIVES NICKELODEON

#### Directeur, Texte/contenu

Brian Bromberg

#### Directeur artistique

James Salerno

#### Concepteur, Interactivité

Andrew Potter

### DOUBLAGES ET CONCEPTION SONORE

#### Diego

Sebastian Arizizabal

#### Dora

Fatima Placek

#### Pablo

Vincent Agnello

#### Kiki

Yvette Gonzalez-Nacer

#### Marina

Tara Perry

#### Shout

Thomas Hobson

#### Twist

Jon Beavers

#### Direction vocale

JC Brooks

Koyalee Chanda

Holly Gregory

Scott Kraft

#### Enregistré chez

Pomann Sound & Matter Music

#### Production audio

The Code International Inc.

Steve Horowitz

Robert Carpenter

### NICKELODEON DIGITAL RESEARCH

#### V.-p., Recherches

Jane Gould

#### Directrice, Recherches

numériques

Katie Bessiere

#### Analyste numérique

Craig Donahue

#### Utilité par Goodmind, Inc

John Greenberg, Principal

#### Nickelodeon souhaiterait

remercier :

Linnette Altai

Jason Caparaz

Jose Carbonell

Cathy Galeota

Susan Gargiulo

Mark Gibbons

Ivan Heredia

Russell Hicks

Brown Johnson

Elly Kramer

Sarah Landy

Michelle Levitt

Christina Marano

Kay Wilson Stallings

James Stephenson

Vanessa Taylor

Teri Weiss

Rebecca Zelo

#### The Backyardigans créé par :

Janice Burgess

#### Dora the Explorer créé par :

Chris Gifford

Valerie Walsh

Eric Weiner

#### The Fresh Beat Band créé par :

Scott Kraft

Nadine Van der Velde

#### Go, Diego, Go! créé par :

Chris Gifford

Valerie Walsh

### Édité par

### 2K PLAY

2K PLAY est une division de 2K,  
un label d'édition de Take-Two  
Interactive Software, Inc.

### 2K PUBLISHING

#### Président

Christoph Hartmann

#### Directeur de l'exploitation

David Ismaïel

#### V.-p., Développement

commercial

Steve Lux

#### Productrice sénior

Brian M. McGinn

#### Directrice des opérations,

Développement produit

Kate Kellogg

#### Directeur, Technologie

Jacob Hawley

#### Architecte, Systèmes en ligne

Louis Ewens

#### Ingénieur en ligne

Adam Lupinacci

#### V.-p. sénior,

Commercialisation

Sarah Anderson

**V.-p., Commercialisation internationale**

Matthias Wehner

**Directrice, Commercialisation**  
Christina Recchio

**Gestion de la marque**

Kevin Brannan

**Directrice associée, Produit**

Kelly Chicos

**Directeur, Relations publiques**

Ryan Jones

**Directrice associée, RP internationales**

Erica Denning

**V.-p., Développement commercial**

Kris Severson

**V.-p., Ventas et licences**

Steve Glickstein

**Directeur, Ventas et Licences stratégiques**

Paul Crockett

**V.-p., Service juridique**

Peter Welch

**Directrice des opérations**

Dorian Rehfield

**Spécialiste, Licence/Opérations**

Xenia Mul

**Directrice de production, Marketing**

Jackie Truong

**Direction artistique, Commercialisation**

Lesley Zinn

**Directeur, Site Web**

Gabe Abarcar

**Concepteur, Site web**

Keith Echevarria

**Concepteur graphique junior**

Christopher Maas

**Assistant, Production marketing**

Ham Nguyen

**Directeur, Production vidéo**

J. Mateo Baker

**Monteur vidéo**

Kenny Crosbie

**Monteur vidéo en second**

Michael Howard

**Spécialiste, Capture jeu**

Doug Tyler

**Responsable, Trafic marketing**

Renée Ward

**Directeur sénior, Production créative**

Chad Rocco

**Directrice des licences, Partenariats stratégiques et Médias pendant le jeu**

Shelby Cox

**Responsable associé Marketing, Relations partenaires**

Dawn Burnell

**Projets spéciaux**

Carissa Wendkos

Jessica Hopp

**Disposition, Jaquette**

Calo Rios

**Conception du manuel**

Third Power Studios, Inc.

**Productrice consultante de danse et chorégraphe**

Beth Bogush

**Fox Studios**

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

**Remerciements spéciaux**

Jordan Katz

David Cox

Équipe commerciale

Take-Two

Équipe des réseaux commerciaux

Take-Two

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

James Daly

Simon Gouldstone

Jolene Turner

Daniel Einzig

Christopher Humano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

2K IS Team

Seth Krauss

Greg Gibson

Équipe juridique Take-Two

Jonathan Washburn

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Kate Ryan

Michele Shadid

Josh Orellana

Access Communications

KD&E

Gwendoline Olivier

Kelly Tofte

Sandra Smith Congdon

Kyle Suzuki

Heidi Coffey

Staci King

**ASSURANCE QUALITE 2K**

**V.-p., Assurance qualité**

Alex Plachowski

**Directeur, Tests**

David Arnsperger

**Directeur des tests (équipes d'assistance)**

Alexis Ladd

Douglas Rothman

**Responsable, Tests**

Michael Gilmore

**Responsable des tests (équipes d'assistance)**

Nathan Bell

**Testeurs principaux**

Jason Colombetti

Matt Newhouse

Marc Perret

Brian Salazar

**Testeurs, AQ**

Stephanie Ann Anderson

Ron Avila

Scott Bergin

Dale Bertheola

David Boyd

Trevor Curran

Andrew Garrett

Scott Garrett

Josh Glover

Kenny Griffiths

Jorge Hernandez

J. Köresh

Bill Lanker

Luis Nieves

Ivan Preciado

Andrew Rumer

Eric Rodriguez

Mark Vazquez

Michael Verdini

Rob J. Willis

**Superviseur technique**

Chris Jones

**Administrateur système**

Eric Lane

**Technicien, Labo matricage**

Todd Ingram

**Assistance technique sur site**

Pedro Villa

**Remerciements spéciaux**

Daisy Amescua

Lori Durrant

Merja Reed

Rick Shawalker

**2K INTERNATIONAL**

**Directeur général**

Neil Ralley

**Responsable, Commercialisation internationale**

Sian Evans

**Responsable, Produit international**

Chris Jennings

**Directeur sénior, RP internationales**

Marius Wilding

**Directrice, RP internationales**

Emily Britt

**Assistant International**

**Directeur assistant, RP internationales**

Sam Woodward

**Directrice, Licences**

Claire Roberts

**Licences**

Jennie Egan

**Responsable, Commercialisation internationale numérique**

Martin Moore

**DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT 2K INTERNATIONAL**

**Producteur international**

Mark Ward

**Directeur, Localisation**

Jean-Sébastien Ferey

**Directeur assistant, Localisation**

Arsenio Formoso

**Équipe de conception**

James Crocker

Tom Baker

**Équipe 2K International**

Agnès Rosique

Ben Lawrence

Ben Seccombe

Dan Cooke

David Halse

Dominique Connolly

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Luis De La Camara Burditt

Matt Roche

Olivier Troit

Ross Purdy

Simon Turner

Solenne Antien

Stefan Eder

**Take-Two - Équipe des opérations internationales**

Anthony Dodd

Martin Alway

Cat Findlay

Nisha Verma

Robert Willis

Denisa Polcerova

**Remerciements spéciaux**

Matthew Huband

Director, Interactive Games

MTV Networks International

# MUSIQUE

## « A Friend Like You »

Interprété par Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry et Jon Beavers. Composé par Peter Zizzo. Édité par Nickelodeon. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Al Rescate »

Interprété par Jake Austin, Robert Jimenez, Christiana Anbr, Jesse Goldberg, Philip Trencher, Steve Sznabberg. Composé par Steve Sznabberg et Chris Gifford. Édité par Nickelodeon. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Alueffe »

Interprété par Kathleen Herles, Sasha Toro. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Animal Jam »

Interprété par Kathleen Herles, Harrison Chad, Sasha Toro, Jake Austin et Tom Sharkey. Composé par Joel Sornell et George Noriega. Édité par Cutting, Cane Publishing (BMI) et Litanium Music Publishing (BMI) administré par Alex Hartnet, Esq.). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Dancing in the Street »

Interprété par Kathleen Herles et Marc Weiner. Composé par Ivy Hunter, Marvin Gaye et William Stevenson. Édité par JOEY MUSIC CO., INC. (ASCAP) et STONE AGATE Music (une division de JOEY MUSIC CO., INC.) (BMI). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Dora the Explorer Theme Song »

Interprété par Kathleen Herles, Harrison Chad, Sasha Toro, Jake Burbage, Patrick Duffy, Lindsey Pickering, Michael Phelan, Kristin Klabunde, Courtney Stevens, Robert Scott. Composé par Billy Strous, Josh Siltan et Sarah Duxie. Édité par Nickelodeon. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Down by the Bay »

Interprété par Kathleen Herles, Harrison Chad, Sasha Toro, Jake Austin, Tom Sharkey. Arrangement domaine public: Joel Sornell. Music by Nickelodeon Inc. (BMI). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Get On Your Feet »

Interprété par Kathleen Herles et Sasha Toro. Composé par John DeRango, Jorge Cassa, Clay Oswald. Édité par Foreign Imported Productions (BMI) et Estelam Music Publishing (ASCAP). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Go, Diego, Go! Theme Song »

Interprété par Joel Sornell, Christiana Anbr, Jesse Goldberg et Philip Trencher. Composé par Joel Sornell et George Noriega. Édité par Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) et Music By Nickelodeon Inc. (BMI) / administré par Sony ATV. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Great Day »

Interprété par Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry et Jon Beavers. Composé par Dan Pinnella, Ric Markmann, Chris Wagner, Scott Kraft et Nadine van der Velde. Édité par Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) et Music By Nickelodeon Inc. (BMI) / administré par Sony ATV. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Here We Go »

Interprété par Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry et Jon Beavers. Composé par Matthew Gerrard. Édité par Nickelodeon. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Iko Iko »

Interprété par Kathleen Herles, Harrison Chad et Sasha Toro. Avec Aaron Neville. Composé par Rosa Hawkins, Barbara Hawkins et Joann Johnson. Édité par EMI VIRGIN SONGS, INC. d/b/a EMI LONGITUDE MUSIC (BMI). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Joy to the World »

Interprété par Harrison Chad, Sasha Toro et Tom Sharkey. Composé par Hoyt Axton. Édité par Irving Music (BMI). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Limbo Rock »

Interprété par Kathleen Herles, Harrison Chad, Marc Weiner et Jake Austin. Composé par Jon Shalton et Billy Strange. Édité par Sony ATV / Acut Rose (BMI). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Music Keeps Me Movin' »

Interprété par Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry et Jon Beavers. Composé par Peter Zizzo. Édité par Nickelodeon. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Oye Como Va »

Interprété par Kathleen Herles, Harrison Chad et Sasha Toro. Avec Carlos Santana. Composé par Tito Puente. Édité par EMI VIRGIN MUSIC, INC. d/b/a EMI FULL KEEL MUSIC (ASCAP). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « P.U. [Skinny Swamp Song] »

Interprété par Sean Curley, Corwin Tuggles et Jamie Nash. Composé par Evan Lurie, Doug Wieselmann, Robert Schl et McPaul Smith. Édité par Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) et Music By Nickelodeon Inc. (BMI) / administré par Sony ATV. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Rhythm is Gonna Get You »

Interprété par Kathleen Herles et Marc Weiner. Composé par Gloria Estefan et Enrique Garcia. Édité par Foreign Imported Productions (BMI). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Rockin' Robin »

Interprété par Harrison Chad et Sasha Toro. Domaine public. Arrangement: Joel Sornell. Édité par Music by Nickelodeon Inc. (BMI). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Santa Clause is Coming A Qui »

Interprété par Fatima Plocek. Composé par J. Fred Coats et Haven Gillespie. Édité par EMI FEST CATALOG INC. (ASCAP). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Sleight Ride »

Interprété par Fatima Plocek. Composé par Leroy Anderson et Mitchell Parish. Édité par EMI MILLS MUSIC INC. (ASCAP). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « The Backyardigans Theme Song »

Interprété par Tom Sharkey, Sean Curley, Jamie Nash, Corwin Tuggles, Kristin Klabunde, Jonah Boba, Zach Tyler Eisen, Nadeen Rae McConn, Reginald Davis et Lashawn Jeffries. Composé par Evan Lurie et McPaul Smith. Édité par Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) et Music By Nickelodeon Inc. (BMI) / administré par Sony ATV. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « The Fresh Beat Band Theme Song »

Interprété par Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry et Jon Beavers. Composé par Dan Pinnella, Ric Markmann, Chris Wagner, Scott Kraft et Nadine van der Velde. Édité par Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) et Music By Nickelodeon Inc. (BMI) / administré par Sony ATV. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « The Lion Sleeps Tonight »

Interprété par Kathleen Herles et Sasha Toro. Composé par Luigi Creatore, Hugo Peretti, George David Weiss, Henry G. Salvador et Albert Stanton. Édité par Music Sales Corp. (ASCAP), Abilene Music (ASCAP), Margo Brothers Music (ASCAP) et Memory Lane Music (BMI). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « The Locomotion »

Interprété par Kathleen Herles et Sasha Toro. Composé par Gerry Goffin et Carole King. Édité par Screen Gems - BMI Music. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Tubo Polka (a/k/a Little Wormy) »

Interprété par Tom Sharkey, Sean Curley, Jamie Nash et Corwin Tuggles. Composé par Evan Lurie et McPaul Smith. Édité par Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) et Music By Nickelodeon Inc. (BMI) / administré par Sony ATV. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « We Did It! »

Interprété par Fatima Plocek, Regan Mizrahi, Alexandria Suarez et Marc Weiner. Composé par Billy Strous (à partir de l'op. 611). Édité par Tunes By Nickelodeon (ASCAP). Courtesy of Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « We Got the Beat »

Interprété par Kathleen Herles, Harrison Chad et Sasha Toro. Composé par Charles Goffin. Édité par BMG SONGS (ASCAP). Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « We're Unstoppable »

Interprété par Thomas Hobson, Yvette Gonzales-Nacer, Tara Perry et Jon Beavers. Composé par Matthew Gerrard et Elizabeth Ashley Saung. Édité par Nickelodeon. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

## « Yell Stamp! »

Interprété par Sean Curley. Composé par Evan Lurie, Doug Wieselmann et McPaul Smith. Édité par Tunes By Nickelodeon Inc. (ASCAP) et Music By Nickelodeon Inc. (BMI) / administré par Sony ATV. Avec l'autorisation de Viacom International Inc. et Sony Music Entertainment. En accord avec Sony Music Licensing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Pour plus de renseignements sur les crédits, voir [www.2kgames.com/2kplay](http://www.2kgames.com/2kplay).

## **Jouer avec KINECT en toute sécurité**

**Assurez-vous de disposer d'assez d'espace pour vous déplacer librement pendant que vous jouez.** Avec le système KINECT, un certain degré de mouvement est nécessaire. Faites attention de ne pas heurter ou trébucher sur d'autres joueurs, spectateurs, animaux domestiques, meubles ou autres objets pendant le jeu. Lorsque vous bougez durant le jeu, vous devez garder un bon équilibre.

**Avant de jouer :** Regardez aux alentours (à droite, à gauche, devant, derrière et en haut) pour vérifier qu'il n'y a pas d'objets qui pourraient vous gêner. Assurez-vous que votre zone de jeu est suffisamment éloignée des fenêtres, des murs, des marches, etc., et qu'il n'y a pas d'objets sur lesquels vous pourriez trébucher — par exemple des jouets, des meubles, des tapis non fixés, des enfants, des animaux domestiques, etc. Au besoin, déplacez des objets ou demandez à des personnes de sortir de votre zone de jeu. N'oubliez pas de regarder en haut — vérifiez la présence de lampes, de ventilateurs ou autres objets suspendus dans la zone de jeu.

**Pendant le jeu :** Restez assez loin du téléviseur afin de ne pas le toucher. Restez assez loin des autres joueurs, spectateurs et animaux domestiques — cette distance peut varier selon le jeu, donc tenez compte de la façon dont vous jouez afin de déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours vigilant afin de ne pas heurter ou trébucher sur des objets ou des personnes pouvant entrer dans votre zone de jeu à tout moment.

Gardez toujours un bon équilibre pendant que vous jouez. Jouez sur un plancher plat offrant suffisamment d'adhérence pour les activités de jeu, et portez des chaussures appropriées (pas de talons hauts, tongs, etc.) ou jouez les pieds nus, selon le cas.

**Avant de permettre aux enfants d'utiliser KINECT :** Déterminez de quelle façon chaque enfant peut utiliser KINECT et s'il doit être supervisé pendant qu'il joue. Si vous permettez à des enfants d'utiliser KINECT sans supervision, expliquez-leur comment jouer en toute sécurité. Assurez-vous que les enfants qui utilisent KINECT le font de manière sécuritaire, en fonction de leurs limites, et qu'ils comprennent bien l'utilisation appropriée du système.

**Pour minimiser la fatigue visuelle causée par les reflets :** Placez-vous à une distance confortable de votre moniteur ou téléviseur et du sensor KINECT; placez votre moniteur ou téléviseur et le sensor KINECT à l'écart des sources de lumière produisant des reflets ou fermez les stores des fenêtres; privilégiez une lumière naturelle qui minimise les reflets et la fatigue visuelle et augmente le contraste et la clarté, et ajustez la luminosité et le contraste de votre moniteur ou téléviseur.

**Ne vous fatiguez pas trop.** Avec le système KINECT, un certain degré d'activité physique est nécessaire. Consultez un médecin avant d'utiliser KINECT si vous souffrez d'un problème médical limitant votre capacité à effectuer des activités physiques de manière sécuritaire, ou si vous êtes enceinte ou souffrez de problèmes cardiaques, respiratoires, orthopédiques, du dos ou des articulations, si votre tension artérielle est élevée ou si vous éprouvez des difficultés à faire des exercices physiques, ou si on vous a conseillé de limiter vos activités physiques. Consultez un médecin avant de débiter un programme d'exercices ou de conditionnement physique incluant le système KINECT. Ne jouez pas pendant que vous êtes sous l'influence de médicaments ou d'alcool, et assurez-vous que votre équilibre et vos capacités physiques vous permettent de faire des mouvements pendant le jeu.

**Arrêtez-vous et reposez-vous** si vos muscles, vos articulations ou vos yeux sont fatigués ou douloureux. Si vous éprouvez de la fatigue excessive, de la nausée, un essoufflement, une oppression thoracique, un étourdissement, un malaise ou une douleur, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT D'UTILISER LE SYSTÈME et consultez un médecin.

Lisez le Guide du jeu sain sur le site [www.xbox.com](http://www.xbox.com) pour en savoir davantage.